Formula 1®
FORMULA ONE 2001™
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulièie, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses . Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro POWERLINE se trouvent au dos de ce manuel.

SCES-50004

DUALSHOCK®2

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 60KB minimum • Compatible contrôle analogique : toutes les touches • Compatible fonction de vibration • Manette optionnelle : SLEH-00024

FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 2001 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. Library programs © 1997-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. "Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. "DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

FORMULA ONE 2001

Formula 1

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

français

Pour le territoire de Benelux, La location de ce jeu est strictement interdite sans accord préalable suivant le contrat à la location prévu par la société Columbia Tristar Home Vidéo

INSTALLATION

Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 en suivant les instructions de son mode d'emploi. Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) (situé au dos de la console) est éteint. Branchez les manettes et les accessoires nécessaires AVANT d'allumer la console. Nous vous conseillons de ne pas introduire ou retirer d'accessoires lorsque la console est sous tension.

Allumez (ON) l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) et appuyez sur le bouton de veille ⏻. Lorsque le voyant d'alimentation s'allume, appuyez sur le bouton ⏏ afin d'activer le tiroir pour disque. Placez le disque ***Formula One 2001™*** dans le tiroir pour disque, face imprimée vers le haut. Appuyez à nouveau sur le bouton ⏏ pour fermer le tiroir pour disque.

REMARQUE : les informations figurant dans ce manuel étaient correctes au moment de l'impression de ce dernier, mais il est possible que quelques modifications mineures aient été apportées plus tard lors du développement du jeu. Toutes les photos d'écran de ce manuel sont extraites de la version anglaise du jeu. Certaines photos proviennent peut-être de versions antérieures et risquent de différer légèrement de ce que vous verrez dans la version finale du jeu.

PARTIES A 2 JOUEURS

Pour jouer à Formula One 2001™ en mode deux joueurs, vous aurez besoin de deux manettes. Connectez la manette du joueur 1 dans le port de manette N°1 et la manette du joueur 2 dans le port de manette N°2. Les parties à deux joueurs ne sont disponibles qu'en mode Course rapide. Reportez-vous à la section Quick Race (Course Rapide) de ce manuel pour de plus amples renseignements.

MEMORY CARDS (CARTES MEMOIRE)

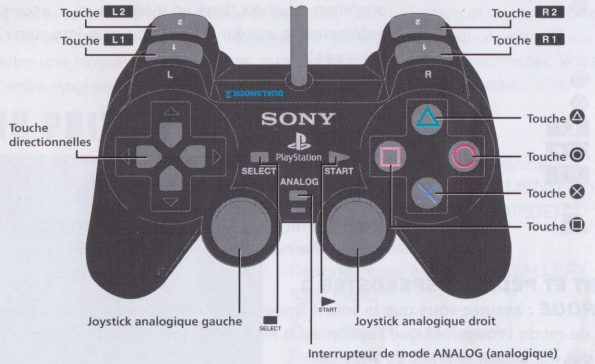
REMARQUE : dans ce manuel, le terme ' Memory Card ' se réfère à la Memory Card (Carte Mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Les Memory Cards (code de produit : SCPH-1020 E) conçues pour les logiciels au format PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Si vous souhaitez sauvegarder vos réglages ainsi que votre progression, insérez une Memory Card dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N°1 ou N°2 de votre PlayStation®2. Vous pourrez ensuite charger des données à partir de cette même Memory Card, ou à partir de toute Memory Card contenant des données de ***Formula One 2001™*** précédemment sauvegardées. Vérifiez que vous disposez de suffisamment de blocs libres sur votre MEMORY CARD avant de commencer à jouer.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DEPLACEMENTS

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. désignent à la fois les touches directionnelles et les joysticks gauche et droit. Pour que les joysticks analogiques fonctionnent, la Manette Analogique (DUALSHOCK®2) doit se trouver en mode analogique (voyant de mode : rouge).

COMMANDES DE JEU Formula One 2001™



MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2) – MODE ANALOGIQUE

Touche directionnelle ↑	se déplacer vers le haut dans le menu de jeu
Touche directionnelle ↓	se déplacer vers le bas dans le menu de jeu
Touche directionnelle ←	se déplacer à gauche dans le menu de jeu (uniquement pour certaines options)
Touche directionnelle →	se déplacer à droite dans le menu de jeu (uniquement pour certaines options)
Joystick analogique gauche	direction
Joystick analogique droit	accélérer (avant) / freiner (arrière)
Touche ✕	confirmer un choix dans un menu de jeu / accélérer (pas de sensibilité à la pression) / redémarrer le moteur après avoir calé (maintenir enfoncée)
Touche □	freiner (pas de sensibilité à la pression)
Touche △	retour / changer de caméra
Touche L1	embrayer (sensible à la pression)
Touche L2	rétrograder
Touche R1	coup d'œil vers l'arrière
Touche R2	passer la vitesse supérieure
Touche START	pause / menu de jeu
Touche SELECT	stand ('arrêt au stand 'OU, si cette option est déjà activée, 'annuler')

MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2) – MODE NUMERIQUE

Touche directionnelle ↑	se déplacer vers le haut dans le menu de jeu
Touche directionnelle ↓	se déplacer vers le bas dans le menu de jeu
Touche directionnelle ←	tourner à gauche / se déplacer à gauche dans le menu de jeu (uniquement pour certaines options)
Touche directionnelle →	tourner à droite / se déplacer à droite dans le menu de jeu (uniquement pour certaines options)
Touche ⊗	confirmer un choix dans un menu de jeu / accélérer / redémarrer le moteur après avoir calé (maintenir enfoncée)
Touche □	freiner
Touche △	retour / changer de caméra
Touche L2	rétrograder
Touche R1	coup d'œil vers l'arrière
Touche R2	passer la vitesse supérieure
Touche START	pause / menu de jeu
Touche SELECT	stand (' arrêt au stand ' OU, si cette option est déjà activée, ' annuler ')

VOLANT ET PEDALES SPEEDSTER 2

REMARQUE : assurez-vous que le volant Speedster 2 se trouve en mode analogique (voyant de mode : rouge), et que l'option de la manette est réglée sur ' Wheel ' (Volant) afin de pouvoir utiliser le levier de vitesses.

Tourner le volant vers la gauche	tourner à gauche
Tourner le volant vers la droite	tourner à droite
Touche ⊗	sélectionner une option dans le menu de jeu / redémarrer le moteur après avoir calé (maintenir enfoncée)
Touche L1	embrayer
Touche ○	stand (' arrêt au stand ' OU, si cette option est déjà activée, ' annuler ')/ revenir au menu de jeu / annuler
Touche R1	coup d'œil vers l'arrière
Touche △	changer de vue
Touche START	pause / menu de jeu
Levier de vitesse vers l'avant	rétrograder
Levier de vitesse vers l'arrière	passer la vitesse supérieure
Pédale de gauche	freiner
Pédale de droite	accélérer
Touche directionnelle ←	se déplacer à gauche dans le menu de jeu (uniquement pour certaines options)
Touche directionnelle →	se déplacer à droite dans le menu de jeu (uniquement pour certaines options)
Touche directionnelle ↑	se déplacer vers le haut dans le menu de jeu
Touche directionnelle ↓	se déplacer vers le bas dans le menu de jeu

FORMULA ONE 2001
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

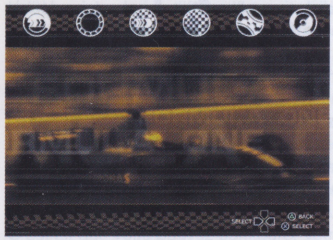
ECRANS DE MENU

Appuyez sur les touches directionnelles ↑, ↓, ← ou → pour mettre une option en surbrillance, puis appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre choix. Pour retourner à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche △.

COMMENCER UNE PARTIE

Appuyez sur la touche ⊗ pour passer la séquence d'introduction et accéder directement au menu de sélection de la langue. Appuyez sur les touches directionnelles ↑ ou ↓ pour mettre une langue en surbrillance, puis sur la touche ⊗ pour confirmer. Vous avez le choix entre Anglais, Français, Allemand, Italien, Espagnol et Finlandais.

MENU PRINCIPAL



Quick Load (Chargement rapide)
Reportez-vous à la section MENU QUICK LOAD (CHARGEMENT RAPIDE)

Gallery (Galerie)
Reportez-vous à la section GALLERY (GALERIE)

Quick Race (Course rapide)
Reportez-vous à la section MENU QUICK RACE (COURSE RAPIDE)

Game Select (Sélection de la partie)
Reportez-vous à la section MENU GAME SELECT (SELECTION DE LA PARTIE)

Game Options (Options de jeu)
Reportez-vous à la section MENU GAME OPTIONS (OPTIONS DE JEU)

Load (Chargement)
Reportez-vous à la section CHARGER UNE PARTIE

MENU QUICK LOAD (CHARGEMENT RAPIDE)

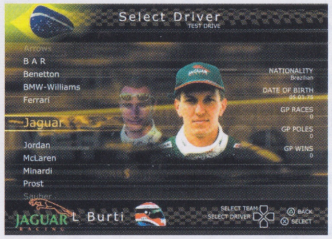
Ce menu vous permet d'accéder automatiquement à la dernière partie de ***Formula One 2001™*** sauvegardée sur une Memory Card (Carte Mémoire).

REMARQUE : assurez-vous que vous avez inséré une Memory Card (Carte Mémoire) contenant des données de jeu ***Formula One 2001™***. Avant de choisir l'option QUICK LOAD (CHARGEMENT RAPIDE), vérifiez que la Memory Card est insérée selon les instructions du mode d'emploi du système.

GALLERY (GALERIE)

La Galerie vous permet d'accéder aux Crédits et à des photos de Formule Un. Le nombre de photos disponibles dépend de la façon dont vous progressez dans le championnat.

MENU QUICK RACE (COURSE RAPIDE)



Une course rapide de style arcade dans laquelle vous pouvez choisir votre circuit, votre écurie et votre pilote. Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour sélectionner le nombre de joueurs. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche ⊗. Choisissez ensuite le nombre de tours pour la course (entre 3 et 10) à l'aide des touches directionnelles ⬅ et ➡ et appuyez sur la touche ⊗ pour valider. Utilisez les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des écuries et les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour passer d'un pilote à l'autre dans chaque écurie. Lorsque vous avez fait votre choix, confirmez-le à l'aide de la touche ⊗. Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des circuits. Appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer vos choix puis faire apparaître l'écran GRID SET UP (sélection de la position de départ). Cet écran vous permet de configurer les positions sur la grille de départ pour la course.

Ecran Grid Set up (sélection de la position de départ)

Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour mettre le pilote que vous souhaitez déplacer en surbrillance, puis sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour le faire avancer ou reculer sur la grille de départ. Une fois la grille configurée, appuyez sur la touche ⊗ pour commencer la course.

Menu de jeu – Quick Race (Course rapide)

Pour mettre la partie en pause et faire apparaître le menu de jeu pendant une course, appuyez sur la touche START. Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour sélectionner Continue (Continuer), Restart (Recommencer), Replay (Rediffusion), Driving Aids (Aides au pilotage), MPH (Miles par heure) ou Quit (Quitter). Confirmez votre choix à l'aide de la touche ⊗.

Continue (Continuer)	Reprendre la course
Restart (Recommencer)	Recommencer la course
Replay (Rediffusion)	Pour revoir les dernières secondes de la course. Pour quitter la rediffusion, appuyez une seconde fois sur la touche START. Un menu secondaire apparaîtra et vous permettra de mettre en surbrillance l'option de votre choix puis de la sélectionner.
Driving Aids (Aides au pilotage)	C'est ici que vous pouvez activer ou désactiver l'ABS (anti-blocage des freins), l'AWS (Contrôle de traction), la boîte automatique (Automatic Gears) ou l'aide au pilotage visuelle (Visual Driving Aids). Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour mettre l'option de votre choix en surbrillance et utilisez la touche ⊗ pour l'activer ou la désactiver.
MPH	Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour passer de Km/h à Miles/h.
Quit (Quitter)	Pour revenir en arrière. Un message à l'écran vous demandera de confirmer votre choix.

Course rapide à deux joueurs

Quick Race (Course rapide) est le seul mode de jeu de ***Formula One 2001***™ qui permet à deux joueurs de s'affronter sur un écran divisé horizontalement. Assurez-vous qu'une manette est insérée dans chaque port de manette. Le joueur 1 doit appuyer sur la touche directionnelle ➡ et sélectionner l'option 2 joueurs puis choisir le nombre de tours. Chaque joueur sélectionne ensuite tour à tour son écurie et son pilote, puis le joueur 1 choisit le circuit. La course peut alors commencer. En cours de partie, un indicateur au centre de l'écran affiche le laps de temps qui sépare les deux voitures. L'indicateur vert permet de savoir quel véhicule est en tête.

MENU GAME SELECT (SELECTION DE LA PARTIE)

Vous pouvez choisir différents types de partie. Appuyez sur ⬅ et ➡ pour faire défiler les choix proposés et sélectionnez votre type de partie à l'aide de la touche ⊗.

Test Drive (Essai usine)

Essayez diverses configurations de voitures avant de vous lancer dans une saison de Grand Prix complète. Utilisez les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des écuries et les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour passer d'un pilote à l'autre dans chaque écurie. Lorsque vous avez fait votre choix, confirmez-le à l'aide de la touche ⊗. Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des circuits. Appuyez sur la touche ⊗ pour que l'ECRAN GARAGE s'affiche. C'est ici que vous pouvez configurer votre voiture en utilisant les options (voir MENU CAR SETUP (CONFIGURATION DE LA VOITURE) pour plus d'informations). Vous pouvez également sélectionner l'icône de volant pour accéder directement au circuit.

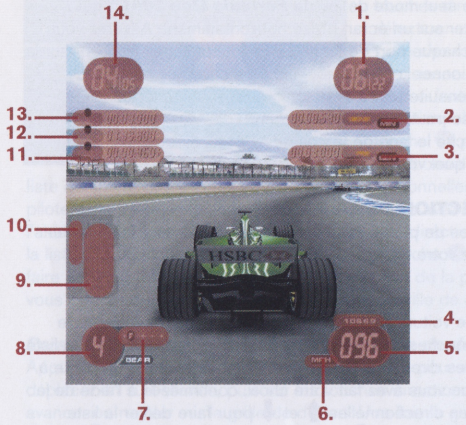
Single Race (Course Unique)

Il s'agit d'une course unique de type Grand Prix proposant différents circuits, pilotes et écuries. Utilisez les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des écuries et les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour passer d'un pilote à l'autre dans chaque écurie. Lorsque vous avez fait votre choix, confirmez-le à l'aide de la touche ⊗. Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des circuits. Appuyez sur la touche ⊗ pour que le MENU RACE WEEKEND (WEEK-END DE COURSE) s'affiche à l'écran. Vous pourrez alors choisir la séance à laquelle participer. Pour en savoir plus, consultez la section MENU RACE WEEKEND (WEEK-END DE COURSE).

World Championship (Championnat du monde)

Choisissez votre pilote et participez à une saison complète du Championnat du monde de F1. Utilisez les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des écuries et les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour passer d'un pilote à l'autre dans chaque écurie. Lorsque vous avez fait votre choix, confirmez-le à l'aide de la touche ⊗. Vous verrez alors un aperçu du circuit. Appuyez sur la touche ⊗ pour que le MENU RACE WEEKEND (WEEK-END DE COURSE) s'affiche à l'écran. Vous pourrez alors choisir la séance à laquelle participer. Pour en savoir plus, consultez la section MENU RACE WEEKEND (WEEK-END DE COURSE).

Affichage de course



1. *Position dans la course*
2. *Temps de la voiture devant vous*
3. *Temps de la voiture derrière vous*
4. *Indicateur de changement de vitesse – rouge lorsqu'il faut passer à la vitesse supérieure*
5. *Vitesse*
6. *Miles/h / Km/h*
7. *Carburant*
8. *Indicateur de vitesse*
9. *Indicateur de dégâts*
10. *Indicateur de stand : Rouge (stand fermé), Jaune (préparez-vous à aller au stand), Vert (allez au stand dès que vous êtes prêt), Bleu (allez au stand à la fin du tour)*
11. *Laps de temps entre votre meilleur temps et votre temps actuel*
12. *Votre meilleur tour*
13. *Temps du tour actuel*
14. *Tour actuel*

Time Attack (Contre la montre)

Une course contre la montre à un ou plusieurs joueurs, sur le circuit de votre choix.

Un joueur

Utilisez les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des écuries. Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour passer en revue les pilotes des écuries, puis sur la touche ⊗ pour sélectionner celui de votre choix. Mettez 1 en surbrillance sur l'écran de nombre de joueurs à l'aide des touches directionnelles ⬅ et ➡ et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Ensuite, entrez votre nom à l'aide des touches directionnelles ⬆, ⬇, ⬅ et ➡ pour mettre les lettres en surbrillance. Appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner chaque lettre. Lorsque vous avez terminé, mettez l'icône ' Entrée ' en surbrillance et appuyez sur la touche ⊗. Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des circuits. Lorsque vous avez fait votre choix, confirmez-le à l'aide de la touche ⊗. La course commencera alors.

Multijoueurs

Jusqu'à 16 joueurs peuvent essayer tour à tour de battre le chrono. Utilisez les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des écuries. Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour passer en revue les pilotes des écuries, puis sur la touche ⊗ pour sélectionner celui de votre choix. Sélectionnez le nombre de joueurs (entre 2 et 16) à l'écran de nombre de joueurs en appuyant sur les touches directionnelles ⬅ et ➡, puis sur la touche ⊗ pour confirmer. Sélectionnez le nombre de tours (entre 1 et 3) à l'aide des touches directionnelles ⬅ et ➡. Appuyez sur la touche ⊗ pour valider votre choix. Chaque joueur entre ensuite tour à tour son nom, de la même manière que pour les parties à un joueur (voir plus haut). Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des circuits. Lorsque vous avez fait votre choix, confirmez-le à l'aide de la touche ⊗. La course commencera alors.

Spectator Mode (Mode Spectateur)

Ce mode vous permet de voir une course de voitures contrôlées par l'intelligence artificielle, de personnaliser la grille de départ et de contrôler les caméras. Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste complète des écuries. Appuyez sur la touche ⊗ pour en sélectionner une. Le menu Grid Setup (Sélection de la position de départ) s'affiche. Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour mettre le pilote de votre choix en surbrillance, puis sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour le faire avancer ou reculer sur la grille de départ. Une fois la grille configurée, appuyez sur la touche ⊗ pour commencer la course. Lors de la course, vous pouvez passer d'une voiture à l'autre en appuyant sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇. Pour changer de caméra, appuyez sur la touche ⊗ et sur la touche △.

MENU GAME OPTIONS (OPTIONS DE JEU)

Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour mettre une option en surbrillance et sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour modifier les paramètres. Appuyez ensuite sur la touche directionnelle ⬇ pour mettre EXIT AND SAVE (QUITTER ET SAUVEGARDER) en surbrillance puis sur la touche ⊗ pour quitter le menu des Options et retourner au menu principal.

Controllers (Manettes)

Vibration, Joueur 1
Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ ou ➡ pour activer (On) ou désactiver (Off) la fonction de vibration.

Vibration, Joueur 2
Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ ou ➡ pour activer (On) ou désactiver (Off) la fonction de vibration.

REMARQUE : cette fonction n'est disponible que si vous utilisez une Manette Analogique (DUALSHOCK®2).

Manette joueur 1
Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour sélectionner le mode de contrôle : Manette ou Volant.

Manette joueur 2
Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour sélectionner le mode de contrôle : Manette ou Volant.

Display (Affichage)

Adjust Horizontal Position (Réglage position horiz.)
Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour modifier le réglage horizontal.

Adjust Vertical Position (Réglage position vert.)
Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour modifier le réglage vertical.

Difficulty (Difficulté)
Skill Level (Niveau)
Vous pouvez jouer en niveau Novice, Amateur, Semi Pro et Pro.

Flags/Rules (Drapeaux et règles)
Pour activer (On) ou désactiver (Off) les drapeaux et les règles.

Tyre Wear (Usure des pneus)
Les pneus s'usent lors des courses de Formule Un. Si vous désactivez cette option, vos pneus seront comme neufs pendant toute la course.

Fuel Usage (Consomm. carbu.)
Pour activer (On) ou désactiver (Off) la gestion de consommation de carburant.

Damage (Dégâts)
Pour activer (On) ou désactiver (Off) les dégâts.

Failures (Pannes)
Si vous préférez éviter les fuites d'huile, les freins qui lâchent ou encore les fuites de carburant, désactivez cette option (Off).

Race Options (Options de course)
Weather (Météo)
Choisissez les conditions météorologiques de la course.

Race Length (Durée de la course)
Déterminez la durée de la course sous forme d'un pourcentage de la durée maximale disponible.

Default Camera Position (Caméra par défaut)
Revoyez la course en vue Arrière (Rear), Stand TV (TV Pod) ou Nez (Nose).

Sound (Son)
Master Volume (Volume principal)
Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour modifier le volume de tous les effets sonores.

SFX Volume (Volume effets)
Appuyez sur ⬅ et ➡ pour modifier le volume des effets sonores dans le jeu. Appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer.

Commentary Volume (Volume commentaires)
Appuyez sur ⬅ et ➡ pour modifier le volume des commentaires dans le jeu.

Main Commentary (Commentaire principal)
Pour activer (On) ou désactiver (Off) le commentaire principal.

Pit Commentary (Commentaire aux stands)
Pour activer (On) ou désactiver (Off) le commentaire aux stands.

Sound Mode (Mode son)
Vous avez le choix entre une sortie Mono, Stéréo ou Stéréo inversée (Reverse Stereo).

Exit (Quitter)
Exit and Save (Quitter et sauvegarder)
Pour quitter le menu et sauvegarder les modifications apportées.

Exit and Restore (Quitter et restaurer)
Pour quitter le menu et rétablir les modifications précédemment sauvegardées sur la Memory Card (Carte Mémoire).

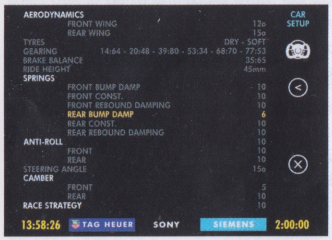
Cancel (Annuler)
Pour quitter le menu sans sauvegarder les changements.

CHARGER UNE PARTIE
Pour accéder aux parties sauvegardées de Formula One 2001™, sélectionnez l'option Load (Charger) et appuyez sur la touche ⊗. Les données de la partie enregistrée seront automatiquement chargées à partir de la Memory Card (Carte Mémoire). Si deux Memory Cards sont insérées, on vous demandera si vous souhaitez accéder à la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N°1 ou 2. Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ et ➡ pour choisir une fente, puis sur la touche ⊗ pour la sélectionner. Lors du chargement, on vous demandera de confirmer si vous souhaitez que les données chargées écrasent celles de la partie actuelle. Appuyez sur ⬅ ou ➡ pour mettre YES (OUI) ou NO (NON) en surbrillance, puis appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer.

MENU RACE WEEKEND (WEEK-END DE COURSE)
Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour mettre en surbrillance Practice (Essais libres) (4 séances), Qualifying (Qualification), Warm Up (Chauffe), Race (Course), Save (Sauvegarder) ou Exit (Quitter). Appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre choix.

Au bas de l'écran se trouvent 4 icônes. Mettez-les en surbrillance puis sélectionnez-les pour voir les résultats de la course (Race Results), le tableau de classement du championnat des pilotes (Driver Championship), le tableau de classement du championnat des constructeurs (Constructor Championship), et le Déroulement de week-end (Weekend Schedule).

MENU D'OPTIONS CAR SETUP (CONFIGURATION DE LA VOITURE)



En Formule Un, la victoire tient à l'association réussie de certains facteurs le jour J. Il est important, entre autres, de bien régler la voiture. Les pilotes interviewés après les courses mentionnent souvent la qualité des réglages effectués par l'écurie. Etant donné que chaque circuit de Formule Un est unique, le pilote et la voiture doivent se montrer polyvalents et adaptables. Un bon réglage est indispensable si l'on veut obtenir les meilleures performances possibles. Le principal obstacle lors des réglages de Formule Un est qu'il n'existe pas de solution toute faite : tout se joue sur l'expérience et les tâtonnements.

Appuyez sur les touches directionnelles ↑, ↓, ← ou → pour mettre l'une des options suivantes en surbrillance : Tyre Compound (Gomme), Tyre Set Up (Type de pneus), Gearing (Boîte), Brake Balance (Répart. freinage), Ride Height (Haut. caisse), Fuel Load (Carburant), Steering Angle (Angle braquage), Aerodynamics (Aérodynamique), Springs (Ressorts), Anti-Roll (Anti-roulis), Camber (Carrossage) ou Race Strategy (Stratégie en course).

Appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre choix, puis sur ← ou → pour modifier les paramètres de chaque option. Appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer.

DIVERS

Tyre Compound (Gomme)
Les pneus pour temps sec sont disponibles en gomme tendre (soft) ou dure (hard). Les pneus en gomme tendre chauffent rapidement et ont donc plus d'adhérence que les pneus en gomme dure. Cependant, ils s'usent plus rapidement.

Tyre Set up (Type de pneus)
Vous avez le choix entre des pneus pluie (Wet) ou secs (Dry).

Gearing (Boîte)
Un petit rapport de vitesse permet d'obtenir des accélérations rapides, mais la vitesse de pointe est moindre. Ce réglage convient aux circuits comportant de nombreux virages rapprochés et peu de lignes droites, tels que le circuit de Monaco. Un rapport de vitesse élevé ne permet pas de réaliser des accélérations puissantes mais élève la vitesse de pointe. Ce réglage est idéal pour les circuits où les pointes de vitesses sont essentielles, comme le circuit de Hockenheim.

Brake Balance (Repart. freinage)
La Formule Un exige un freinage puissant, ce qui signifie que les freins avant doivent être plus puissants que les freins arrière. Ce réglage vous permet de modifier le freinage appliqué aux roues avant. Essayez de créer un certain équilibre entre les freins avant et arrière. Si les roues arrière perdent leur adhérence et qu'elles chassent lors de coups de freins importants, c'est que la force de freinage arrière est trop grande ; augmentez l'importance du freinage avant.

Ride Height (Haut. caisse)
Plus la voiture est basse, plus l'adhérence est bonne dans les virages. Cependant, si la voiture est trop basse, les bosses du circuit risquent de l'endommager.

Fuel Load (Carburant)
La quantité de carburant fait partie intégrante de la stratégie de course que vous adoptez. Si vous transportez beaucoup de carburant, vos performances en matière d'accélération et de vitesse de pointe seront inférieures. Cependant, vous aurez moins souvent besoin de vous arrêter aux stands pour reprendre de l'essence.

Steering Angle (Angle braquage)
Si vous augmentez l'angle de braquage, la voiture peut prendre des virages plus serrés. Pour les circuits étroits comportant de nombreux virages, tels que le circuit de Monaco, vous devez augmenter l'angle de braquage. Il faut cependant noter que ce réglage provoque une usure prématurée des pneus.

AERODYNAMICS (AÉRODYNAMIQUE)

Front and Rear Wing Angle (Incl. aileron av. et Incl. aileron arr.)
Le fait d'augmenter la hauteur des ailerons avant et arrière créé une force descendante plus importante, ce qui améliore l'adhérence et la prise des virages. Cependant, la force descendante créé une résistance qui réduit la vitesse de pointe. Essayez de trouvez l'équilibre idéal entre adhérence et vitesse.

SPRINGS (RESSORTS)

Front Bump Damp (Amort. compr. av.)
Augmentez ce réglage pour amortir les chocs provoqués par les bosses sur la surface de la piste. Soyez prudent, car si l'amortissement est trop important, la voiture devient difficile à contrôler.

Front Rebound Damping (Amort. détente av.)
Lorsque vous roulez sur une bosse, l'unité de suspension se compresse pour absorber le choc. Elle doit revenir à son état normal après la compression. C'est ce qu'on appelle le phénomène de ' détente '. L'amortissement de détente contrôle la vitesse à laquelle la détente se produit : un bon amortissement rend la conduite plus fluide, mais si l'amortissement est trop important, la suspension peut se remettre trop lentement et ne pas être prête à amortir la bosse suivante.

Rear Bump Damp (Amort. compr. arr.)
Voir ci-dessus.

Rear Rebound Damping (Amort. détente arr.)
Voir ci-dessus.

ANTI-ROLL (ANTI-ROULIS)

Il s'agit d'une composante essentielle du réglage des suspensions. Si la voiture sous-vire, c'est que la barre anti-roulis avant est trop ferme. Si la voiture a tendance à survirer, c'est que la barre anti-roulis arrière est trop ferme.

CAMBER (CARROSSAGE)

Le réglage du carrossage avant et arrière permet de placer les pneus de façon à obtenir les meilleures performances possibles dans les virages.

RACE STRATEGY (STRATÉGIE EN COURSE)

Vous pouvez vous arrêter aux stands jusqu'à quatre fois au cours d'une course. Utilisez l'option Stop Scheduler (Echéances) pour choisir le tour dans lequel vous souhaitez vous arrêter.

Lorsque vous êtes satisfait de vos réglages, appuyez sur → pour mettre l'une des icônes de droite en surbrillance. Vous pouvez soit charger soit sauvegarder les réglages sur une Memory Card, soit retourner sur le circuit. Appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre choix.

FIN DE COURSE

Une fois votre course ou votre séance terminée, différents écrans s'afficheront selon le mode de jeu dans lequel vous vous trouvez. Appuyez sur la touche ⊗ pour quitter les écrans de résultats et retourner à l'écran précédent approprié.

On vous proposera, au moment opportun, de sauvegarder votre progression sur votre Memory Card.

COMMENT JOUER

Retrouvez toute l'authenticité d'un week-end de Grand Prix avec les modes Course unique et Championnat du monde de Formula One 2001™. Nous vous recommandons de commencer par un entraînement qui vous permettra de découvrir les différents réglages de la voiture, puis de passer aux tours de chauffe et de qualification avant de participer à l'épreuve principale. (Reportez-vous à la section QUALIFICATION).

QUALIFICATION

En Formule 1, la séance de qualification est essentielle à la préparation d'une course. Les pilotes s'efforcent de réaliser le meilleur temps possible sur un seul tour. Ce temps est ensuite comparé aux temps de tous les autres pilotes lors de la séance de qualification afin de calculer la position de chaque voiture sur la grille de départ. Plus la position d'un pilote sur la grille est élevée, meilleures sont ses chances de finir avec des points.

Il y a une séance d'entraînement le matin et les qualifications ont lieu en début d'après-midi. L'issue d'une séance de qualification impose souvent à une écurie l'approche tactique à adopter pour la course. Pour une voiture qui se qualifie au bas de la grille, il est préférable de commencer la course avec une faible charge de carburant. Combiné à une stratégie d'arrêts au stand qui permet le ravitaillement en carburant lors d'encombrements, un pilote talentueux peut exploiter le poids allégé de sa voiture pour devancer ses concurrents.

DRAPEAUX

Les courses de Formule 1 sont codifiées à l'aide d'un système de drapeaux déployés devant les pilotes par les commissaires postés à chaque virage du circuit. Les drapeaux et les règles qui s'y rapportent peuvent être activés ou désactivés dans le menu Options.

Drapeau noir

Designer's Note: insert screenshot

Un drapeau noir est agité devant le pilote quand il a reçu une pénalité de temps ou qu'il a été disqualifié de la course.

Pénalité de temps

Une pénalité de temps est imposée si un pilote fait un départ anticipé avant que les feux rouges s'éteignent, dépasse les limitations de vitesse des couloirs de stands ou ignore le drapeau bleu. Le pilote doit effectuer la pénalité dans les trois tours suivants en entrant dans les stands et en s'arrêtant pendant dix secondes à son garage. C'est ce qu'on appelle une pénalité Stop-and-go.

Disqualification

Un pilote peut être disqualifié pour ne pas avoir respecté une pénalité Stop-and-go.

Drapeau bleu

Le drapeau bleu sert à avertir un pilote qu'il est sur le point d'être dépassé par une voiture plus rapide et qu'il doit la laisser passer. Si vous empêchez une voiture plus rapide de vous doubler, vous risquez une pénalité Stop-and-Go.

Drapeau jaune

Le drapeau jaune avertit de la présence d'un danger sur le circuit, comme une voiture accidentée ou des débris. Les pilotes doivent ralentir et être prêts à s'arrêter. Il est interdit de doubler quand les drapeaux jaunes sont déployés.

Drapeau à damier

Ce drapeau indique au pilote que la course est terminée.

CONDITIONS METEOROLOGIQUES

Le temps est l'un des facteurs qui a le plus d'influence sur le déroulement d'un Grand Prix. Le menu Week-end de course (Race Weekend) affiche les prévisions météo pour le week-end. La configuration de votre voiture doit tenir compte des conditions météo. Faites particulièrement attention aux effets de la température sur le circuit et donc sur vos pneus. S'il risque de pleuvoir, vous devez impérativement adapter votre stratégie en conséquence.

STRATEGIES D'ARRET AU STAND

Les voitures de Formule 1 ont le droit d'être ravitaillées et de changer de pneus lors de la course. Même si les techniciens effectuent ces opérations rapidement, souvent en moins de dix secondes, le pilote perd beaucoup plus de temps que cela à chaque arrêt. Ceci est dû aux limitations de vitesse imposées dans le couloir des stands et à la longueur des voies d'entrée et de sortie des stands. Sur certains circuits, on peut perdre plus de quarante-cinq secondes en faisant un arrêt au stand. Cependant, ces arrêts permettent d'optimiser les performances des voitures. Si un véhicule transporte trop de carburant, il accélérera moins rapidement qu'un véhicule transportant un demi-plein. De même, si vous utilisez des pneus ne nécessitant pas de remplacement pendant la course, leur adhérence ne suffira pas aux exigences de la F1 d'aujourd'hui. Pour tirer au maximum parti de votre voiture, acceptez de faire quelques petits sacrifices et de vous arrêter au stand.

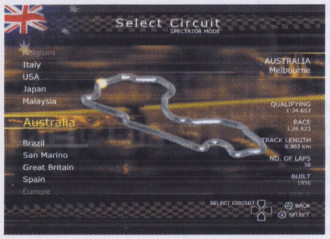
MENU PIT STOP (ARRETS AU STAND)

Vous pouvez vous arrêter au stand à n'importe quel moment de la course. L'équipe du stand restera en contact avec vous tout au long de la course (vous recevrez des indications sonores et des messages s'afficheront à l'écran). Si vous avez établi une stratégie de course dans le MENU CAR SET UP (CONFIGURATION DE LA VOITURE), l'équipe vous demandera de vous arrêter au stand en temps voulu. Lorsque vous entrez dans le stand, l'intelligence artificielle prend votre voiture en charge. Vous pouvez cependant déterminer vous-même la quantité de carburant ajoutée ainsi que le type de pneus à installer sur la voiture.

STRATEGIES DE FREINAGE

Dans la Formule Un moderne, un freinage puissant lors d'un virage serré à la fin d'une longue ligne droite peut permettre de doubler un adversaire. Quand vous approchez de la fin de la ligne droite, essayez d'amener votre voiture le long de celle que vous essayez de dépasser. Celui qui freine le dernier bénéficiera de la trajectoire optimale dans le virage. Cette manœuvre demande beaucoup de talent et de courage. Réussie, elle vous permettra d'effectuer un dépassement spectaculaire. Si vous la ratez, vous quitterez probablement le circuit.

Conseils et astuces



Vous ne marquez pas de points si vous ne finissez pas la course ; vous devez donc mettre au point des stratégies combinant des phases offensives et défensives. Il faut parfois de l'audace et de la détermination. Mais parfois, lorsque votre voiture est mal en point, vous devez vous contenter de quelques points. Si vous malmenez trop votre voiture, vous risquez la catastrophe et vous ne marquerez alors aucun point.

Si vous essayez d'éviter les ennuis et de saisir les opportunités au fur et à mesure qu'elles se présentent, en tirant parti des erreurs des autres, vous devriez bien vous en tirer. Bien sûr, la chance est un facteur de victoire important en championnat, mais un vrai champion reconnaîtra le moment idéal pour mettre la pression et pousser ses rivaux à la faute.

Les dépassements étant très difficiles en Formule 1, il est essentiel de réussir la séance de qualification pour être bien placé sur la grille de départ. Le secret d'une qualification réussie est une bonne préparation. Pour cela, il faut tout d'abord connaître chaque centimètre du circuit et savoir comment effectuer un tour parfait. Votre voiture doit également répondre aux exigences particulières de chaque circuit et il peut être utile de s'entraîner lors de la séance du vendredi matin afin de tenter d'adapter les réglages de la voiture à votre style de conduite.

CREDITS

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT STUDIO LIVERPOOL

Responsable de projet/Producteur	Ken Barlow
Programmeur principal :	Jason Chown
Programmeurs :	Colin Neilens, Darren Wood, Tom Cooper, Lee Hammerton, John Young, James Ogden
Conception principale :	Stephen Hood
Conception :	Chris Grannell
Graphiste principal :	Andy Phelan
Graphistes :	John Dwyer, Mark Stokle, Jay Weston, Jon Kendrew, John Eggleton, Art Lenevat
Producteur associé :	Martin Harrow
Son :	Mike de Belle
Responsable studio :	Steve Wahid
Responsable du produit :	Kevin McSherry
Responsables Relations Publiques :	Imogen Baker
Responsable des communications studio :	Clemens Wangerin
Responsable des communications visuelles :	Nicky Adams
Rédacteurs des communications visuelles :	Jeff Culshaw, Nick Beedles
Graphismes des communications visuelles :	Dan Levy
Texte du manuel et de l'emballage :	Russell Coburn
Conception du manuel et de l'emballage :	Richard Turner
Approbation du manuel :	Lee Travers et Stephen Griffiths
Responsable AQ	Geoff Rens
Responsable AQ interne :	Dave Parkinson
Superviseur AQ :	Paul Tweedle
Testeur principal :	Andy Durney
Testeurs :	Alan Mawer, Lee O'Connor, Mark Slade, Wayne Smith, Jon Coles, James McLoughlin, Ian Turnbull, Martin Gibney, Jason Platt, Shaun Durney, Lee Thomas, Richard Grannell, Jonathan Wild, Robert Sutton, Anthony Gill, Chris Cubbin, Cuong Hoang, Gareth Smith, Gary Wainwright, John Phillips, Jayson King
Coordinatrice de la localisation :	Britta Kuhnen
Testeurs de la localisation :	Nadège Josa, Gaëlle Leysour, Yannick Paulet, Susana Paredes, Jose Flores, Oscar Calzado, Domenico Visone, Monica Dalla Velle, Sandra Raue, Rosetta Luca
Formula One Management, Ltd :	Laura McNamara
Remerciements :	Jason Page, Suttons Motorsport, Trevor Jones, Gavin Fitzgerald, Gareth Molan, Simon Moore, Phil Lewin, Brian McGrath, Adam Burnett, Nicola de Bridgestone, Mark de Outsource Media, et tous ceux que nous avons oubliés.

Speedster™2

Airbag Non Fourni

www.scee.com/f1

SCES-50004

'PlayStation' and '△○×□' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.
All Rights Reserved. 'Fanatec' is a registered trademark and 'Speedster' is a trademark of Endor AG.

711719261124

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia	1 902 262 662* *(Calls charged at $1.65 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)	1 902 262 662* *(Calls charged at $1.65 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)
• Österreich	0820 500 535** **Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min.	0900 970 111* *Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	0900 000 00* *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• Danmark	(+45) 33 26 68 20 Åben Man-Fres 16.30-19.30	(+45) 33 26 68 20 Åben Man-Fres 16.30-19.30
• Suomi	0600 411 911	0600 411 911 4,70 fim/min + pvm avoinna ark 17-21
• France	0803.843.843	08 36 68 22 02* *(2,23 F la minute)
• Deutschland	01805 / 766 977 (0,48DM/min.)	0190 578 578* *(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/ Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)
• Ελλάδα	(00 301) 6777701	090 2322 00* *Χρέωση κλήσης 189 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• Ireland	0818 365065 All calls charged at National Rate.	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* *Calls cost per min. 58p (inc.VAT)
• Israel	1-800-390-900	1-800-390-900 ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00
• Italia	848 82 83 84* * Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia	848 82 83 84* * Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia
• *Malta*	*344700*	*344700*
• Nederland	0495 574 817	09 09 9000 000* *(0.99 Hfl./min)
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669* *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).
• Norge	820 75 050*	820 75 050* Åpen Man - Fre: 18.00 - 21.00 *(Kr. 12, - pr. min).
• Portugal	707 23 23 10** Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone **Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico.	707 23 23 10* Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone *Serviço de Ajuda para Jogos

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	08-587 822 25	08-587 822 25 Öppet: Man - Fre: 17.00 - 21.00
• Schweiz/Suisse	0848 84 00 85	0900 55 20 55* *(SFr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vorher die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen. *(SFr. 1. -/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.
• UK	08705 99 88 77 Calls may be recorded for training purposes	09064 765 765 (incl. NI)* *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at October 2000. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

E96QZ685. 1.58.135

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.

FORMULA ONE 2001

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Formula 1

PARTICIPEZ AU DEFI CHAMPIONNAT DU MONDE DE FORMULE UN PLAYSTATION®

Un

A partir du MENU PRINCIPAL, choisissez SELECTION DU TYPE DE PARTIE puis CONTRE LA MONTRE.

Deux

Choisissez votre pilote et votre écurie.

Trois

Sélectionnez DEFI.

Quatre

Faites trois tours en donnant le meilleur de vous-même sur le circuit belge de Spa Francorchamps.

Cinq

Notez votre meilleur temps au tour ainsi que le code de vérification qui s'affiche à la fin du défi.

Foncez... ... sur le site www.scee.com/f1 et entrez votre meilleur temps au tour ainsi que votre code de vérification dans LE DEFI CHAMPIONNAT DU MONDE DE FORMULE UN PLAYSTATION®.

www.scee.com/f1

SCES-50004

"PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. Game © 2001 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. "Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

711719261124